

MAGE DE SOUTIEN DÉFENSIF

PROPHECY

L'Extracteur

Privilèges

Sortilège fétiche de pierre* (4)
Sortilège fétiche de pierre* (4)

Initiative 3D

Maitrise 5 00000

Chance 1 0

Compétences magiques

Magie instinctive 6, Sphère de feu 9
Magie Invocatoire 6 Sphère de pierre 9
Reserve 7

Blessures

Type de blessure	Malus
Egratignure	OOO
Légère	OO -1
Grave	OO -3
Fatale	O -5
Mortelle	O



Caractéristiques

For	3	Res	6	Phy	5
Int	5	Vol	7	Men	6
Coo	6	Per	5	Man	3
Pre	4	Emp	4	Soc	3

Compétences non magiques :

Corps à corps (5/8)
Esquive (7/10)
Estimation (1/6)
Lire et écrire (1/6)
Premiers soins (5/10)
Méditation (3/8).

Sorts : (score de base/difficulté du sort ; point de magie)

Scintillement(Feu) ;(15/18 ;5 ;1 tr)
Les Rugissante(Feu) ;(15/15 ;4 ;2 tr)
Mur de flamme(Feu) ;(15/17 ;7 ;1tr)
Masse(Pierre) ;(19/15 ;3 ;1 ac)
Peau d'albâtre(Pierre) ;(15/15 ;5 ; 1 ac)

Equipement

Le Mage de soutien Défensif Offensif possède une armure protection10, ainsi qu'une trousse de premiers soins pour soigner les blessés en urgence.

Artefact

1 anneau de sort (Regain d'énergie, Nature Niv1)

Tactique :

Ce mage est spécialisé dans l'extraction d'un groupe en danger. Il agit en deux temps : isoler le groupe de la menace et lui apporter des bonus de défenses. Comme il vient souvent en soutien secondaire, il a le temps de lancer Rugissante qui permet d'impressionner les adversaires pour avancer sur le terrain.

Séquence classique et optimiste.

Avant d'entrée dans le combat, il lance « Les Rugissantes » obligeant les adversaires à faire un jet de Men+Vol contre 20 pour éviter de s'enfuir. Les sbires et les joueurs de faible niveau disparaîtront du champ de bataille.

Deuxième étape : isoler les membres blessés avec « Barrière de granit » ou « mur de flamme ». Le choix se fera en fonction du milieu pour éviter trop de malus. « Barrière de granit » est plus efficace surtout avec deux 2NR d'initié quand c'est possible (une ruelle, un enclos clos) du fait du m² de surface de mur. Il peut être aussi utilisé pour briser une charge avec un mur de 1 m de haut sur 2 m de long.

L'extracteur peut aussi assommer un adversaire avec le sort de pierre « assomme » boosté pour l'occasion.

Troisième étape : « Peau d'albâtre », « Scintillement » pour booster la défense, mais aussi « regain d'énergie » dans son anneau de sort et ses compétences en « premiers soins » pour stabiliser un combattant en mauvaise posture.

Donc un Mage de soutien défensif au moment de la retraite quand la défaite se jette sur les groupe comme les loups sur une chèvre.